

Ejercicio: Juego para adivinar un número

En este ejercicio tendrás que implementar un juego para adivinar un número.

La simulación se realizará con **tres clases**:

- **PRINCIPAL**: Inicializa el árbitro y lanza las hebras de los jugadores.
- **ÁRBITRO**: Contiene el número a adivinar, el turno y muestra el resultado.
- **JUGADOR**: Extiende de Thread e incluye el árbitro.

A continuación se muestra un ejemplo de ejecución del programa:

Jugador 3 dice: 9

Jugador 1 dice: 2

Jugador 2 dice: 6

Jugador 3 dice: 7

Jugador 1 dice: 2

Jugador 2 dice: 5

Jugador 2 gana!!!

